

## MỘT SỐ ĐIỀU SỬA ĐỔI TRONG LUẬT THI ĐẤU

### I - KÍCH THƯỚC KHU VỰC THI ĐẤU

1. Khu vực 12m x 12m được gọi là khu vực thi đấu, đường mép lề bao xung quanh khu vực thi đấu có chiều rộng 1m có màu khác với màu trong khu vực 10m x 10m được gọi là khu vực chú ý. Các vận động viên trong quá trình thi đấu được phép sử dụng toàn bộ khu vực thi đấu. (12m x 12m) để thực hiện các kỹ thuật nhưng không được phép vượt qua đường biên 12m.

**GHI CHÚ:** Trong thời gian thi đấu nếu VĐV vượt khỏi đường biên 12m (di chuyển ra ngoài khu vực thi đấu) CĐV đó sẽ bị trọng tài xử phạt Kyong go ngay mà không cần nhắc nhở. Trường hợp cả 2 VĐV cùng di chuyển ra ngoài khu vực thi đấu (12m) trọng tài điều khiển sẽ xem xét và tiến hành xử phạt Kyong go đối với VĐV ra ngoài đầu tiên, ngay cả trường hợp VĐV đó vô tình hoặc thậm chí do trao đổi đòn cũng bị xử phạt.

+ Sự khác biệt giữa khu vực thi đấu và khu vực chú ý được xác định bởi sự khác nhau về màu sắc của 2 khu vực trên bề mặt thảm.

+ Đường phân cách giữa khu vực thi đấu và khu vực chú ý được gọi là đường chú ý.

+ Đường bao xung quanh khu vực thi đấu 12m x 12m được gọi là đường báo động.

### II - THỜI GIAN THI ĐẤU

1. Đối với hạng cân nam: Thời gian thi đấu sẽ tiến hành trong 3 hiệp x 3 phút giữa mỗi hiệp nghỉ 1 phút.

2. Đối với các hạng cân nữ và các giải trẻ: Thời gian thi đấu sẽ tiến hành trong 3 hiệp x 2 phút nghỉ giữa hiệp 1 phút.

Tuy nhiên nếu được sự đồng ý của WTF thời gian thi đấu của các hạng cân nam có thể rút ngắn lại với 3 hiệp x 2 phút nghỉ giữa hiệp 1 phút.

### III - CÂN VẬN ĐỘNG VIÊN

+ Cân VĐV sẽ hoàn tất trước khi thi đấu 1 ngày.

+ Trong thời gian cân VĐV nam được phép mặc lót; VĐV nữ mặc quần áo mỏng ngắn.

+ Cân VĐV sẽ được tiến hành 1 lần, tuy nhiên VĐV có thể cân thêm lần nữa nếu lần đầu không đủ tiêu chuẩn nhưng phải trong thời gian quy định.

**Ghi Chú:**

+ VĐV thi đấu trong ngày là VĐV đã được xác định dựa theo danh sách các VĐV thi đấu theo chương trình thi đấu hàng ngày của BTC.

+ Một ngày trước khi thi đấu: Thời gian cân chính thức sẽ được quyết định bởi BTC và sẽ thông báo cho các đoàn tham dự trong cuộc họp trưởng đoàn. Thời gian cân tối đa là 2 tiếng đồng hồ.

#### IV - CÁC KỸ THUẬT VÀ KHU VỰC ĐƯỢC PHÉP TẤN CÔNG:

##### 1. Các kỹ thuật hợp lệ:

1.1 Kỹ thuật nắm: Sử dụng phần trước ngón nắm giữ và ngón trỏ của nắm nắm chặt.

Đòn nắm sẽ được công nhận điểm dựa theo 5 tiêu chuẩn sau:

+Đòn nắm đúng kỹ thuật quy định.

+Khi thực hiện đòn kỹ thuật nắm thể tấn phải chính xác (Apkupi hoặc Apsoghi)

+Chính xác vào vùng chấn thủy (Phần giữa thân người)

+Có lực mạnh

+Thực hiện kỹ thuật trong tư thế chủ động tấn công hoặc phản công.

1.2 Kỹ thuật chân: Được sử dụng các phần của bàn chân từ mắt cá chân trở xuống, các đòn đá sử dụng các phần trên mắt cá chân sẽ không được chấm nhận.

##### 2. Khu vực ghi điểm hợp lệ:

2.1 Phần thân người: bao gồm toàn bộ phần có áo giáp bảo vệ được phép sử dụng các kỹ thuật nắm và kỹ thuật chân được coi là hợp lệ. Tuy nhiên các đòn tấn công không được phép thực hiện ở phần cột sống sau lưng không có áo giáp bảo vệ.

Ghi chú:

+ Áo giáp bảo vệ chỉ có một màu, toàn bộ phần có áo giáp bảo vệ đều là vùng ghi điểm hợp lệ

+ Vai là phần được phép tấn công nhưng không có điểm.

2.2 Phần mặt: bao gồm toàn bộ phần đầu (kể cả đỉnh đầu và 2 tai) được phép tấn công bằng kỹ thuật chân, tuy nhiên không được phép tấn công vào phần gáy.

#### V - ĐIỂM ĐƯỢC CÔNG NHẬN

Điểm sẽ được công nhận khi thực hiện một kỹ thuật hợp lệ, chính xác và mạnh vào khu vực ghi điểm hợp lệ.

Ghi chú:

##### a./ Kỹ thuật hợp lệ:

- Kỹ thuật chân: Sử dụng đòn kỹ thuật từ mắt cá chân trở xuống

- Kỹ thuật tay: Sử dụng phần mặt trước của nắm nắm chặt (đấm thẳng)

b./ Chính xác:

- Điểm tiếp xúc giữa kỹ thuật đòn đánh và khu vực ăn điểm hợp lệ.

c./ Mạnh:

Thể hiện ở các mặt sau:

- Âm thanh của đòn đánh (các đòn sử dụng mu và lòng bàn chân)
- Sức dịch chuyển của cơ thể do lực tác động của đòn đánh tuy không có âm thanh to nhưng lực tác động vào cơ thể lớn (các đòn sử dụng gót chân, cạnh bàn chân, ức chân...)

Điểm được chia theo các mức độ sau:

Đòn tấn công vào khu vực ăn điểm hợp lệ ở thân người sẽ được 1 điểm.

Đòn tấn công vào khu vực ăn điểm hợp lệ ở phần mặt sẽ được 2 điểm.

Trong trường hợp VĐV bị Knock down và trọng tài đếm do kết quả của một đòn đánh hợp lệ của đối phương vào khu vực ăn điểm ở thân người và mặt sẽ được cộng thêm 1 điểm.

Ghi chú:

- Khi một VĐV bị Knock down, trước tiên trọng tài cần kiểm tra toàn bộ tình trạng của VĐV đó, sau đó tiến hành đếm số, khi trọng tài đếm đến 3 các giám định đồng loạt bấm cho điểm.

- Trong trường hợp trọng tài đếm đến 3 mà giám định không cho điểm hoặc không kịp cho điểm thì sau tiếng đếm 8 trọng tài điều khiển sẽ cho dừng trận đấu và mời giám định lại lấy ý kiến.

- Nếu 2/3 giám định đồng ý thì sẽ cho VĐV đó điểm theo luật quy định.

- Nếu 2/3 giám định không đồng ý thì trọng tài sẽ phủ nhận điểm đó bằng ký hiệu tay.

Các tiêu chuẩn được coi là Knock down- Khi 2 lòng bàn chân của VĐV đó không chạm xuống mặt thảm

Các tiêu chuẩn được coi là (Stading down) choáng:

Khi VĐV bị loạng choạng, mất khả năng duy trì trên sàn đấu do bị tác động của đòn đánh.

## VI- ĐIỂM KHÔNG HỢP LỆ

Trọng tài giám định có quyền không cho điểm và trọng tài điều khiển sẽ xử phạt ngay trong các tình huống sau:

- Phạm lỗi nặng trước khi ghi được điểm (đấm vào mặt đối phương, ấn đối phương làm đối phương mất thăng bằng...sau đó ngay lập tức ghi điểm).

- Xử dụng các kỹ thuật không hợp lệ.

Trong các trường hợp trên, trọng tài điều khiển ngay lập tức dừng trận đấu bằng khẩu lệnh (Kalyeo) sau đó ra ký hiệu phủ nhận điểm (nếu đòn đó có điểm) và tiếp theo là xử phạt VĐV đó theo mức độ thích hợp.

Trường hợp: VĐV ghi được điểm hợp lệ sau đó phạm lỗi như tránh đòn đối phương (ngã, ôm ...) điểm đó vẫn được công nhận nhưng VĐV đó sẽ bị xử phạt.

## VII- ĐIỂM VÀ CÔNG BỐ ĐIỂM

Trường hợp sử dụng phiếu chấm điểm (theo mẫu)

Điểm được công nhận khi có từ 2 giám định cho trở lên.Ä

Điểm cho ở các khu vực (phần thân, mặt) phải tách biệt nhau không được phép bù trừ cho nhau.Ä

Trường hợp sử dụng máy chấm điểm điện tử:

Phần thân người giám định sử dụng ngón tay cái để bấm điểm.Ä

Phần mặt được giám định sử dụng ngón tay trỏ để bấm.

## VIII- CÁC LỖI VI PHẠM

1. Trọng tài sẽ tuyên bố hình thức xử phạt đối với các lỗi vi phạm của VĐV
2. Trong trường hợp VĐV đồng thời vi phạm nhiều lỗi thì trọng tài sẽ tuyên bố hình thức xử phạt theo lỗi vi phạm nặng nhất.

3. Hình thức xử phạt chia làm 2 loại:

- a. Phạt cảnh cáo (Kyong go)
- b. Phạt trừ điểm (Gam jeom)

3.1 Phạt cảnh cáo Kyong go: được chia làm 2 loại

a./ Cản trở tiến trình trận đấu

Vượt đường biên 12mÄ

Ngã (kể cả trường hợp thực hiện kỹ thuật ngã...)Ä

Tránh thi đấu bằng cách quay lưng lại phía đối phương (chạy 2 bước)Ä

Ghi chú: VĐV trong quá trình thi đấu phạm những lỗi trên, trọng tài điều khiển sẽ phạt ngay mà không cần nhắc nhở.

b./ Lỗi tư cách đạo đức:

Chụp, vò đối phương

Ôm đối phương

Đẩy đối phương bằng tay hoặc thân mình

Giả vờ bị thương

Húc hoặc tấn công bằng đầu gối

Tấn công vào hạ bộ

Giẫm đạp hoặc đá vào bất cứ phần nào của chân hoặc bàn chân đối phương.

Đấm vào mặt đối phương bằng tay hoặc nắm đấm.

VĐV hoặc HLV làm gián đoạn tiến trình trận đấu

Tránh thi đấu.

3.2 Phạt trừ điểm Gamjeom: được chia làm 2 loại

a. Cản trở tiến trình trận đấu:

Ä Vật quăng ném đối phương (hành động này bao gồm các động tác như quật, quăng, ném sau khi đã tóm lấy đối phương bằng tay hoặc chân)

Cố ý tấn công khi đối phương bị ngã và sau khẩu lệnh Kalyeo.Ä

Cố tình tấn công vào mặt đối phương bằng tay hoặc nắm đấm.Ä

b. Lỗi tư cách đạo đức:

Tự ý dừng trận đấu do bị xử phạt và có thái độ bất bình về phía đối phương hoặc HLV.Ä

Khi một VĐV từ chối thi đấu, không tuân theo lệnh của trọng tài, trọng tài có thể tuyên bố VĐV đó thua cuộc sau thời gian 1 phút mà không cần phải đủ 3 điểm trừ.

Ghi chú:

Ä Trường hợp nhiều lỗi vi phạm xảy ra cùng một lúc (1 lỗi Kyong go và 1 lỗi Gamjeom) trọng tài sẽ tuyên bố lỗi nặng nhất của VĐV đó. Trong trường hợp 2 lỗi có mức độ như nhau, thì trọng tài có thể chọn 1 trong 2 để xử phạt.

Ngã:Ä Trong trường hợp VĐV bị ngã do lỗi vi phạm của đối phương trọng tài sẽ xử phạt VĐV gây lỗi vi phạm đó. Tuy nhiên, nếu một VĐV đang thực hiện một kỹ thuật phản công hay tấn công bị ngã thì trọng tài sẽ xử phạt Kyong go ngay lập tức VĐV đó. Trong trường hợp cả 2 VĐV bị ngã, người nào ngã trước sẽ bị xử phạt.

Khi cả 2 VĐV đứng sát vào nhau: cả 2 bên được phép dùng nắm đấm để đẩy đối phương ra, nếu từ ngoài lao vào đẩy sẽ bị xử phạt.

Ä Trọng tài có thể sử dụng (Joo - eui) nhắc nhở trước khi xử phạt. Kyong go những VĐV tối đa 2 lần trong một hiệp đấu và trọng tài sẽ xử phạt Kyong go ngay lập tức nếu VĐV đó tiếp tục mắc lỗi lần thứ 3.

Nếu trọng tài thấy lỗi vi phạm đó là cố tình trọng tài có quyền xử phạt ngay mà không cần nhắc nhở (Joo - eui)Ä

Cách xác định lỗi vi phạm cố tình đấm vào mặt đối phương:

Đòn tấn công thực hiện cao hơn vai.

Khi đòn đâm đó là đâm vòng và đâm móc.

Khi đòn đâm đó được thực hiện khi 2 VĐV đang ở gần nhau, với mục đích gây chấn thương cho đối phương mà không có sự trao đổi đòn trước.

## IX- QUYẾT ĐỊNH ƯU THẾ

Trường hợp 1: Trong trường hợp hoà điểm do bị trừ điểm, người thắng cuộc sẽ là VĐV ghi được nhiều điểm hơn qua 3 hiệp đấu.

Trường hợp 2:

Trong trường hợp hoà điểm khác với trường hợp trên (cả 2 VĐV đều ghi được cùng một số điểm và bị trừ cùng một số điểm) thì trọng tài sẽ căn cứ vào ưu thế 3 hiệp đấu để quyết định VĐV thắng cuộc.

Ghi chú:

Cách xác định ưu thế trong một hiệp đấu:

Trường hợp có điểm: VĐV nào có nhiều điểm thực tế hơn VĐV đó sẽ dành ưu thế trong hiệp đấu đó (1 – 0 điểm ưu thế là 10 – 8).

Trong trường hợp hoà điểm VĐV nào bị trừ 1 điểm ( 1 lần Gamjeom hoặc 2 lần Kyong go) sẽ mất ưu thế (“ -1” – 0 điểm ưu thế sẽ là 9 – 10)

Trong trường hợp hoà điểm VĐV nào đã được Knoc down đối phương vào mặt sẽ được ưu thế (3 – 3 (2+1) thì điểm ưu thế sẽ là 9 – 10.

Trong trường hợp hoà điểm khác với các trường hợp trên trọng tài điều khiển sẽ căn cứ vào 4 yếu tố sau đây để quyết định ưu thế trong hiệp đấu:

1. Dựa theo thể chủ động của VĐV đó

2. Nếu không thể xác định được VĐV nào chiếm ưu thế, trọng tài có thể quyết định dựa trên số lần thực hiện kỹ thuật.

3. Nếu không thể xác định được VĐV nào chiếm ưu thế, trọng tài có thể quyết định dựa trên số lần thực hiện kỹ thuật phức tạp.

4. Nếu không thể xác định được VĐV nào chiếm ưu thế, trọng tài có thể quyết định dựa trên phong cách thi đấu của VĐV.

### Term Pronunciation Meaning

1. Chung t[ə] Blue

2. Hong hon Red

3. Cha-ryeot T[ə] Attention

4. Kyeong-rye ki[ə] ne Bow

5. Joon-bi d[ʌ]un bi Ready

6. Shi-jak [ɪ] d[ʌ]k ə Start

7. Kal-yeo kal jə Break
8. Keu-man K man Stop
9. Kye-sok ke sok Continue
10. Kye-shi ke ji Suspension of match due to injury
11. Shi-gan ji gan Suspension of match for other case (s)
12. Kyong-go kjəŋ go Warning penalty
13. Gam-jeom gam dʒəm Deduction penalty
14. Chung Seung Tʃəŋ sŋ Chung contestant Winnner
15. HongSeung hoŋ sŋ Hong contestant Winner
16. Ha-nah ha na One
17. Duhl dul Two
18. Seht set Three
19. Neht net Four
20. Da-seot da sət Five
21. Yeo-seot jə sət Six
22. Il-gop il gob Seven
23. Yeo-dul Jə dəl Eight
24. A-hop a hob Nine
25. Yeol jəl Ten
26. Hyu-sik hju sik Rest